Le masque de fer

Introduction:

Les PJs font parties de l'équipage d'un navire Scandin. Ces pirates écument les côtes moscovites de la mer baltique. Après un naufrage, les PJs trouveront refuge dans une forteresse abritant des Granbretons et surtout un prisonniers peu commun. Ce dernier, le visage dissimulé par un masque de fer, les entraînera dans une course infernale qui les mènera jusqu'au trône de Moscovie.
Idéalement, ce scénario prendrait place entre la chute des scandins et l'invasion de la Moscovie par les Granbretons. Une fois la Scandie « pacifié », l'empire moscovite, allié des Granbretons, décide de prendre sa part des nouvelles terres conquises. Cette trahison déclenche l'inimitié d'Huon et six mois plus tard, l'invasion de la Moscovie par Meliadus et Asrovak Mikosevaar, le renégat moscovite.
Mais que c'est –il réellement passé durant ces six mois ? Le magazine Tatou N°3, dévoilait quelques éléments avec la description du Marquis Berad Ceil : grand connétable de l'ordre du Renard. Ce dernier « usurpant pendant des années le rôle du Prince étoile de Novgorod, faillit se faire élire Tsar et faire basculer toute la Moscovie dans le camps de l'Empire(ce n'est vraiment pas sa faute, s'il a échoué. Des aventuriers stupides sont venus mettre leur grain de sel…) ». Devinez qui sont ces aventuriers ?

La tempête

Les PJs sont réunis sous la bannière de Thorn le borgne, un pirate scandin qui écumait toutes les côtes de l'Europe du nord. Ecumait, car la Granbretanne vient faire tomber le dernier bastion de la nation scandienne, et les derniers survivants fuient la vindicte des granbretons. Son équipage est un ramassis de brutes provenant de tous les horizons. Ils ont pris la mer, il y a deux jours. Le temps est gris, les averses sont fréquentes et la houle est forte. Thorn veut profiter du mauvais temps pour fuir au nez et à la barbe des patrouilles de la légion du requin. Si vous le désirez, un navire de guerre granbretons peut les repérer et les prendre en chasse. Les navires granbretons sont beaucoup trop puissants pour que les pirates puissent tenter un abordages, leur ultime chance se trouve dans la fuite. Heureusement, dans la soirée, le vent forcit, il faut ramener la voile, mais la tempête qui se prépare les mettra hors de portée d'éventuels poursuivants. Le navire embarque quantité de paquets de mer, des hommes sont obligés d'écoper. Malgré les prières de l'équipages, il faut se rendre à l'évidence: navire n'y résistera pas. A partir de ce moment , le navire est incontrôlable. Le mat se brise dans la nuit. Peu après, le bateau se brise contre des récifs, les PJs ont juste le temps d'apercevoir à quelques centaines de mètres la masse imposante d'une falaise et les lumières d'une habitation.
Si les personnages portent des armures ou cotte de maille, ils ont toutes les chance de se noyer, de même avec des armes trop lourde. Faites leur faire des jets de compétence sous nager ou sous l'endurance. Seuls les plus chanceux parviendront à rejoindre la rive consciemment, ceux là, auront pour dernière vison de sinistres animaux les regardant en ricanant sous un ciel de plomb parcourue d'éclair. N'hésitez pas à les séparer, faisant croire le pire à ceux qui sont inconscients, ceux, là verront leur corps rejetés par la mer sur le rivage et récupérés par les granbretons.

Le réveil:

Prenez un guerrier, un costaud.
Un seau d'eau le réveille. Il est dans une pièce sombre et chaude. L'atmosphère est presque étouffante: trop de fumée. Des cris retentissent : un homme hurle. Un crane de squelette grimaçant se penche vers lui et l'oblige à se relever. Des chaînes lui bloque les poignées.
Le personnage est dans les geôles du château. Après leur naufrage, ils ont été récupérés par une bande de vautours, ces derniers les ont ramenés à la forteresse et les ont confiés aux bourreaux. S'ils sont encore vivants après un rapide interrogatoire, ils deviendront des esclave. Tous les personnages sont dans les geôles, attachés au mur par de solides chaînes. Un cranes est en train de taquiner un membre d'équipage. Un autre crane réveille un des PJs et va l'attacher sur un chevalet.
Au joueur de comprendre que c'est le moment: le crane qui lui fait face n'a pas d'armes en main, et les cris de l'homme sur le chevalet vont couvrir les bruits de bagarre. Le deuxième crane lui tourne le dos, torture l'un des marins rescapés et est trop absorbés par son œuvre. Le Crane qui s'occupe du joueur ne s'attend pas à une réaction, il est facile de l'assommer d'un coup de poing (pas d'esquive ni de parade) puis ensuite de l'étrangler avec les chaînes. Ensuite, une arme (ce n'est pas ce qui manque dans le coin) suffira à se débarrasser de l'autre bourreau. Une fois les clés trouvées, il peut libérer tout le monde.

Si vous le désirez, vous pouvez tenter l'action avec tous les PJs mais dans le cas d'un échec, ils font certainement souffrir énormément.

Le masque de fer

Une fois armé, Les personnages se demanderont où ils se trouvent. Un tour rapide dans les cachots leur fournira plus d'amples explications. Isolé dans une cellule, se trouve un homme au visage recouvert d'un masque de fer. Celui ci répondra à toutes les questions et les suppliera de le sauver, leur promettant d'incroyables richesses.
Voici ce qui peut leur révéler :
Ils se trouvent dans une forteresse dirigé par les granbretons (sans blagues ?)
Elle sert de ravitaillement pour la flotte de requin qui patrouille dans la baltique.
Selon lui, il y a peu de gardes, surtout des vautours moscovites.
Il est le prince étoiles de Novgorod et est emprisonné par les granbretons depuis 5 ans.

Aux joueurs de se décider, de toute façon, ils n'ont plus rien à perdre.
S'emparer de chevaux puis s'enfuir sera d'une facilité inattendue (il y a de fortes chances pour qu'ils croient à un piège). En fait une partie des hommes sont en patrouille, tandis que les autres sont de repos. Seuls 10 vautours montent la garde. Ces derniers sont réparties sur les tours (4), devant les portes de la forteresses (2) et devant la porte du commandeur (2), les deux derniers sont de gardes dans la salle des gardes et ne s'étonneront pas des bruits provenant des geôles. En fait c'est plutôt l'absence de cris qui les intrigueraient.
Bref deux couples de gardes à éliminer et la liberté est à eux. Avec une diversion (mettre le feu) tout devrait bien se passer. Avec un peu de chance il peuvent même mettre une partie de la garnison hors service.
Bien entendu, tout peut mal se passer et la fuite se faire in extremis.

La fuite

A cheval et au galop, ils mettront trois jours à rejoindre Kerninsburg, la capitale. Ils seront bien sûr poursuivis par les troupes vacantes de la garnison et le commandeur en personne, un certain Asrovak Mikosevaar… Si tout va bien ils pourront conserver cette précieuse avance de quelques heures à une journée, suivant l'épisode précédent. Si vraiment, les granbretons sont trop prés, une embuscade pourra les ralentir, à moins qu'ils ne décident de modifier leur route.
Ils ont tout intérêt à voyager de jour et profiter des auberges-relais pour changer régulièrement leurs chevaux (encore faut-il qu'ils aient un peu d'argent).
C'est dans ces auberges qu'ils pourront apprendre les dernières nouvelles :

- Le czar Nikoleï a décidé de rompre le traité avec les granbretons.
- une réunion de la Douma (assemblé de la noblesse de la Moscovie) doit se réunir pour approuver ou rejeter cette notion.
- On murmure que le Prince étoile de Novgorod s'est élevé contre la décision du czar.
- il faut dire que ce dernier a toujours bien accueilli les granbretons : ils sont nombreux sur ces terres.

Les joueurs ont le choix entre la route côtière, plus longue, mais plus sûre : les patrouilles du czar y patrouillent sans relâche et depuis l'annonce de la rupture du traité, ils auront tendance à aider les joueurs contre les granbretons. Cependant, ils arriveront alors que la douma se sera déjà assemblé…
Passer par l'intérieur des terres, est plus dangereux : des mutants et des grands prédateurs hantent les forêts, quant aux steppes, elles sont le domaine de prédilection des grands faucons. De plus, les patrouilles moscovites étant plus rares, il ne faudra attendre aucun secours si les granbretons les rattrapent. Par contre, ils arriveront une journée avant le début de la réunion de la Douma.

Cette partie devra être une partie de chasse entre les granbretons et les joueurs. N'hésitez pas à ralentir les joueurs pour que les granbretons les rattrape un peu, juste histoire de maintenir la pression. De même si les granbretons les rattrapent, ils peuvent être ralentis par un piège, une patrouille ou l'attaque d'un prédateur. Une bagarre dans un relais serait aussi des plus amusantes.

A Kerninsburg

La réunion de la douma, l'annonce du czar, fait que toute la ville est en effervescence, Il n'y a plus une place d'auberge, et tout le monde ne parle plus que des granbretons. Une ambassade granbretonne est déjà là, ainsi que la suite du prince étoile de novgorod. Bien entendu, la ville pullule de renards qui espionnent, désinforment, menacent, enlèvent, font chanter. Leur but est de déstabiliser le czar et de provoquer de nouvelles élections. Grâce aux éléments qu'ils ont réunis et aux menaces qu'ils sont capables d'exercer, une partie de la Douma est à

leurs ordres, et normalement le prince étoile de Novgorod sera élut czar ! Au pire, une guerre civile éclatera entre le prince étoile (qui demandera alors le secours de la granbretanne, cet allié loyal) et le czar et ses partisans.

A l'entrée de la ville, les gardes les laisseront passer s'ils s'acquittent du péage. Ils reconnaîtront le prince automatiquement s'il n'est pas discret et bien entendu, le laisseront passer ainsi que ces amis sans payer… Cette épisode devrait rassurer les joueurs quant à l'identité de leur nouvel ami.
A leur arrivée en ville, ils ont 20 % de chances par jour d'être reconnu (pour le prince étoile, cumulatif).
Les granbretons arrivent en ville et se renseignent aussitôt.
Si les PJs ont été discrets, ils vont au palais avertir le prince étoile. Sinon, ils se lancent sur la piste des PJs et tentent de les éliminer.
Sur place, s'ils suivent les conseils de leur protégé, ils peuvent s'adresser à trois personnes:
L'oncle du prince, le comte boris Ougaloff est au courant de la substitution, c'est un allié du renard Berad Ceil, l'actuel prince étoile. Mais il profitera de la chance qui s'ouvre à lui, tant que son neveu est en vie et sous sa protection, il a un ascendant sur le renard. Il tentera donc d'assigner à résidence son neveu et d'éliminer ses amis.
L'ancien chancelier de la maison de Novgorod, Yvan Kolowsky, reconnaîtra le prince. Il n'est pas au courant de la substitution, mais une brève conversation avec les joueurs et le véritable prince-étoile, lui fera comprendre toute l'ampleur du complot. Malheureusement il dispose de peu de pouvoirs mais tentera d'aider le vrai prince, pour cela il dispose d'amis sûr à la cour du czar.
La cousine, Tatiana Ougaloff : instrument des granbretons, elle est manipulé par l'usurpateur. Tout d'abord, elle pensera que le nouveau venue est un aventurier, et c'est que Berad Ceil la poussera à croire. Elle pourra alors entrainer les joueurs dans un piège contre sa volonté. Si les PJs, aidés du véritable Prince-étoile : « souviens toi Tatiana… »arrive à la convaincre, elle peut faire une alliée de choix.

En ce qui concerne le reste de la noblesse (ils sont tous un peu parents…): les réactions iront de « je ne vous croit pas », à « mort à l'usurpateur » (encore faut-il savoir qui est l'usurpateur, dans ce cas) en passant par « laissez moi vous aidez » et avoir ainsi une chance d'approcher le trône.

Epilogue

De toute façon, quoiqu'il arrive, la rumeur d'une usurpation vient vite aux oreilles de la noblesse. On assiste alors à la création de deux camps : les fidèles de l'usurpateur et ceux qui lui sont opposé. Le czar en profitera pour recevoir et faire mander les PJs et leur hôte de marque, il s'entretiendra avec lui, et le déclarera véritable prince étoile, anéantissant du même coup les espoirs de Berad Ceil . Ce dernier dans un accès de mégalomanie, tentera avec l'aide d'Asrovak Mikosevaar de plonger la Moscovie dans la guerre civile. Peine perdue, l'union sacrée se fera autours du czar chassera l'usurpateur et ses troupes. Les PJs seront largement récompensés par le nouveau Prince-étoile.

Suite

Il va sans dire, que le coup de force de Berad Ceil ayant échoué, les choses ne sont cependant pas fini : La principauté de Novgorod est encore plus ou moins sous son contrôle : des hommes de main y sont au poste clé, les renards ont infiltrés toutes les couches de la société, et les vautours moscovites de Asrovak Mikosevaar tiennent de nombreuses forteresses, notamment sur les côtes. Le nouveau prince étoile, aura certainement besoin des PJs pour délivrer sa principauté.
Malgré tous les efforts des PJs, la principauté servira de tête de pont à un débarquement granbretons :Méliadus et ses loups alliés aux vautours de Mikosevaar lanceront une offensive surprise sur Kerninsburg, entraînant la destruction de la ville avant la fin de l'année.
Quant aux PJs, et bien, je n'avais pas fini ma citation : Le Marquis Berad Ceil : grand connétable de l'ordre du Renard usurpa « pendant des années le rôle du Prince étoile de Novgorod, faillit se faire élire Tsar et faire basculer toute la Moscovie dans le camps de l'Empire(ce n'est vraiment pas sa faute, s'il a échoué. Des aventuriers stupides sont venus mettre leur grain de sel. **Il s'est vengé depuis.** »

Commentaires

Rien ne vous empêche de jouer le séjour des PJs à Kerninsburg et leur faire goûter les délices de ce panier de crabes. Ce scénario ayant été écrit bien avant la sortie de l'atlas des royaumes de l'est de nombreux détails peuvent différer de ce qui a été écrit. Pour ma part, je me suis beaucoup basé sur ce qui avait été écrit dans le Tatou N°3, qui détaille de nombreux ordres granbretons et notamment celui du renard, ainsi que sur la nouvelle édition du livre de base.

Les PNJs

Les vautours : ce sont des mercenaires ayant rejoints les rangs des granbretons : utilisez le profil de soldat de cavalerie lourde page 189 du livre de base.

Asrovak mikosevaar : utilisez le profil de masque de bête (page 187 du livre de base). Pour l'instant Asrovak n'est qu'un noble moscovite, capitaine d'une troupe de mercenaire qui s'est rallié à l'empire. Cruel et décadent, il n'est toutefois pas encore connu. Sa notoriété viendra de cette affaire, il sera fait grand commandeur de l'ordre du vautour après la campagne de Kerninsburg. Ses compétences sont volontairement réduites, pour qu'il ne soit pas trop puissant pour les PJs. De toute façon, il restera à l'écart de tout combat et préférera la fuite s'il se retrouve acculé.

Le Marquis Berad Ceil : grand connétable de l'ordre du Renard. Expert en déguisement, mégalomane. C'est le grand méchant. Les PJs ne devraient le voir que lorsqu'il leur révélera leur plan dans toute sa splendeur alors qu'ils sont entre ses mains, ou encore lorsqu'il leur criera : « je me vengerai ! ! ! » juste avant de disparaître !

Nom : Eskill Kevik.

Nationalité : Scandine. Lieu de Naissance : Skholm.

Sexe : M. Age : 23.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
187 cm, 70 kg, la vingtaine (23 ans), ses cheveux blonds sont rasés sur les côtés (à l'iroquoise) et plaqués en arrière avec 4 tresses retenues par un catogan, la peau de son visage est grêlée, ses yeux sont bleus, ses traits longilignes apportent de l'intensité à son côté nerveux, toujours sur ses gardes.

Profession : Voleur.

Histoire personnelle :
En 5288, il du fuir son pays devant l'invasion granbretonne et il se réfugia en Germanie. Il continua à vivre de larcins jusqu'au jour ou la menace de l'empire ténébreux revint. Là, il rejoint la rébellion au côté de Hulf le Nain.

Caractéristiques :

FOR : 12	Modif. Aux Dégâts : +1d4	
CON : 15		Points de Vie : 15
TAI : 15	DEP :	
INT : 17	x 5 = Idée : 85 %	
POU : 13	x 5 = Chance : 65 %	Points de Magie : 13
DEX : 17	x 5 = Dextérité : 85 %	
APP : 08	x 5 = Charisme : 40 %	

Compétences : Art (Intrigues) 25 %, Art (Chant) 25 %, Baratin 35 %, Chercher 69 %, Crocheter 51 %, Déguisement 60 %, Déplacement Silencieux 59 %, Ecouter 55 %, Eloquence 25 %, Esquive 34 %, Evaluer 35 %, Grimper 60 %, Commun 85 %, Germain 26 %, Scandin 71 %, Marchander 35 %, Réparer/Concevoir 68 %, Résistance à l'alcool 30 %, Sagacité 35 %, Se Cacher 45 %, Sentir/Goûter 35 %.

3 Armes de contact : *Lame de Benner* 66 %, dégâts 1d4+1+MD (dégâts x3 / les jets critiques), Pds 15.

Armure, bouclier : 1d6+1 (Cuir et anneaux).

Armes de jet et de tir : *Arbalète de Poing* 45 %, 1d6+2, portée 30 m, Pds 5, PA 3, Att./rd 1/2.

Equipement : chaussures de cuir ferrées (dégâts 1d6), manteau de fourrure, chausses de lin, chemise de lin, surcot de lin, gants de cuir, ceinture de cuir, sac à dos en cuir, couverture de laine, outils de crochetage, pied de biche, 6 pointes de fer (15 cm de long), miroir (verre aluminé de 5x10 cm), Lanterne de voyage, carquois de 12 carreaux d'arbalètes.

Argent de départ : 40 Souverains d'Argent.

Nom : Sigge Odenar.

Nationalité : Germaine. Lieu de Naissance : München.

Sexe : M. Age : 19.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
177 cm, 80 kg, les cheveux blonds en bataille, les yeux verts clairs, un tempérament fougueux du à son jeune âge et son patriotisme.

Profession : Rebelle.

Histoire personnelle : Il a passé son enfance et adolescence dans l' Archiduché de Bayern jusqu'à l'invasion de l'Empire Ténébreux. Dans un premier temps, il a réagi en aidant sa famille à se réfugier en Otriche. Ensuite, il a rejoint la rébellion au côté de Hulf.

Caractéristiques :

FOR : 15	Modif. Aux Dégâts : +1d4		
CON : 15			Points de Vie : 14
TAI : 13	DEP :		
INT : 14	x 5 =	Idée : 70 %	
POU : 12	x 5 =	Chance : 60 %	Points de Magie : 12
DEX : 15	x 5 =	Dextérité : 75 %	
APP : 12	x 5 =	Charisme : 60 %	

Expertise Scientifique : Héliographe.

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 50 %, Artisanat (Forgeron) 35 %, Baratin 35 %, Crocheter 25 %, Déguisement 50 %, Déplacement Silencieux 60 %, Dissimuler un Objet 45 %, Esquive 30 %, Evaluer 35 %, Commun 70 %, Germain 42 %, Marchander 35 %, Médecine Rudimentaire 50%, Orientation 50 %, Pister 80 %, Réparer/Concevoir 60 %, Résistance à l'alcool 30 %, Sagacité 35 %, Se Cacher 65 %.

Armes de contact : *Epée Large* 70 %, dégâts 1d8+1+MD, Pds 20.

Armure, bouclier : 1d8+1 (Demi-plaques et anneaux), Bouclier entier 55 %, Dégâts 1d4+MD+repousser, Pds 22.

Armes de jet et de tir : *Arbalète Moyenne* 70 %, 2d4+2, portée 60 m, Pds 8, PA 4, Att./rd 1/2.

Equipement : carquois de 12 carreaux, sac à dos en cuir, vêtements de mercenaire, botte en cuir, ceinture de cuir, selle et articles de sellerie, sacoche de selle, 1 cheval de selle.

Argent de départ : 21 Souverains d'Argent.

Nom : Davd Otiff.

Nationalité : Française. Lieu de Naissance :Strasbug.

Sexe : M. Age : 28.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
175 cm, 78 kg, crâne rasé, yeux marron foncé, lèvres fines, du sommet de son oreille gauche à son lobe pend une rangée de boucles d'oreille, chacun de ses doigts portent une à plusieurs bagues.

Profession : Pirate.

Histoire personnelle : Ce pirate Alsazien travaille en collaboration avec Klovis Hetch et Hulf-Le-Nain faisant ainsi le lien entre les Cités Rhénanes et les Alpes.

Caractéristiques :

FOR : 14	Modif. Aux Dégâts : +1d4		
CON : 18			Points de Vie : 15
TAI : 12	DEP :		
INT : 11	x 5 =	Idée : 55 %	
POU : 12	x 5 =	Chance : 60 %	Points de Magie : 12
DEX : 13	x 5 =	Dextérité : 65 %	
APP : 12	x 5 =	Charisme : 60 %	

Expertise Scientifique : Bouée.

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Artisanat (Equilibre) 38 %, Artisanat (Noeuds) 36 %, Baratin 41 %, Chercher 37 %, Crocheter 28 %, Déguisement 39 %, Dissimuler un objet 46 %, Eloquence 27 %, Evaluer 36 %, Grimper 70 %, Esquive 41 %, Commun 55 %, Français 53 %, Germain 33 %, Marchander 35 %, Monde Naturel 45 %, Natation 60 %, Navigation 55 %, Orientation 40 %, Réparer/Concevoir 52 %, Résistance à l'alcool 36 %, Sagacité 36 %, Se Cacher 42 %.

Armes de contact : *Sabre d'abordage* 69 %, dégâts 1d6+2+MD, Pds 21, *Coutelas* 44 %, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15.

Armure, bouclier : 1d6 (Cuir maritime).

Equipement : Pantalon de cuir, chemise de lin, ceinture de cuir, gilet de cuir, botte de cuir, cape fourrée, sacoche en cuir (à la ceinture), flasque de métal (flacon plat de 3 dl),

Argent de départ : 34 Souverains d'Argent.

Nom : Rayner Heuss.

Nationalité : Germaine. Lieu de Naissance : Weisbad.

Sexe : M. Age : 24.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
191 cm, 105 kg, yeux marron clair, cheveux châtains, barbe taillée recouvrant une mâchoire que l'on devine carrée, son nez est épaté (arête nasale large), sa carrure et sa musculature noueuse font que peu de personne ose le défier du regard. De plus, la tradition des Pikenshütz est qu'ils ne font pas de prisonniers.

Profession : Mercenaire « Pikenshütz ».

Histoire personnelle : Il s'est enrôlé dès ses quinze ans chez les Pikenshütz. Après, sa formation aux armes et à la discipline (2 ans), il a servi dans les divers contingents protégeant les Cités Rhénanes. Il est actuellement le compagnon de voyage de Davd.

Caractéristiques :

FOR : 18	Modif. Aux Dégâts : +1d6		
CON : 17			Points de Vie : 17
TAI : 16	DEP :		
INT : 11	x 5 =	Idée : 55 %	
POU : 11	x 5 =	Chance : 55 %	Points de Magie : 10
DEX : 14	x 5 =	Dextérité : 70 %	
APP : 09	x 5 =	Charisme : 45 %	

Expertise Scientifique : Aucune.

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Bagarre 90 %, Déplacement Silencieux 80 %, Ecouter 45 %, Equitation 55 %, Esquive 88 %, Europe 35 %, Grimper 60 %, Lancer 75 %, Commun 55 %, Germain 33 %, Lutte 45 %, Natation 45 %, Réparer/Concevoir 56 %, Résistance à l'alcool 34 %, Sagacité 35 %, Sauter 45 %.

Armes de contact : *Marteau de guerre 75* %, dégâts 1d6+2+MD, Pds 15, *Pique Germanique 85* %, dégâts 1d10+2+MD, Pds 15.

Armure, bouclier : 1d8+1 (Demi-plaques), *Bouclier entier* 45 %, Dégâts 1d4+MD+repousser, Pds 22.

Armes de jet et de tir : *Arbalète lourde* 45 %, 2d6+2, portée 80 m, Pds 10, PA 4, Att./rd 1/3.

Equipement : carquois de 12 carreaux, sac à dos en cuir, vêtements de mercenaire, botte en cuir, ceinture de cuir, selle et articles de sellerie, sacoche de selle, 1 cheval de selle.

Argent de départ : 20 Souverains d'Argent.

Nom : Prêcheur Alek Maurmann.

Nationalité : Germaine. Lieu de Naissance : Neudarm.

Sexe : M. Age : 39 ans.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
164 cm, 73 kg, Cheveux blonds coupés au bol, yeux gris acier, trapu, robe de bure de teinte gris clair.

Profession : Prêtre.

Histoire personnelle : Etant le cadet d'une famille bourgeoise, il a rejoint les rangs du culte du Vrai Dieu à l'âge de 17 ans. Sa chapelle est située à Neudarm. Où, ses sermons sont appréciés tout comme ses conseils avisés. Au début de la conquête granbretonne, il y jouera un rôle effacé, dissimulant des fuyards. Aujourd'hui avec Hulf-le-Nain, ils aident activement les réfugiés.

Caractéristiques :

FOR : 15	Modif. Aux Dégâts : +1d4		
CON : 14			Points de Vie : 12
TAI : 10	DEP :		
INT : 16	x 5 =	Idée : 80 %	
POU : 16	x 5 =	Chance : 80 %	Points de Magie : 16
DEX : 11	x 5 =	Dextérité : 55 %	
APP : 14	x 5 =	Charisme : 70 %	

Expertise Scientifique : Cataplasme Miraculeux (1), Drogues Médicinales (2).

Compétences : Art (Théologie) 77 %, Bagarre 61 %, Baratin 56 %, Chercher 54 %, Déguisement 32 %, Eloquence 58 %, Esquive 52 %, Langue Commune 80 %, Langue Etrangère (Français) 23 %, Langue Nationale (Germain) 88 %, Marchander 36 %, Médecine Rudimentaire 80 %, Monde Naturel 55 %, Piser 40 %, Potions 62 %, Réparer/Concevoir 44 %, Résistance à l'alcool 28 %, Sagacité 52 %, Scribe 50 %.

Armes de contact : *Bâton de Combat* 48 %, dégâts 1d8+MD, Pds 20.

Armure, bouclier : Cuir Souple 1d6-1.

Armes de jet et de tir : Aucune.

Equipement : Robe de bure, sandales de corde, ceinture de cuir (large), pèlerine de voyage (imperméable), chapeau de feutre (à large bords), bourse (50 pièces), gibecière, gourde de cuir, sacoche en cuir (à la ceinture), livre de prêches, 9 doses d'herbes médicinales (+1d3 pv), 2 cataplasmes miraculeux (+1d3 pv), 2 potions de drogues médicinales (+1d3 en FOR et CON pour 1d3 heures).

Argent de départ : 60 Souverains d'Argent.

Nom : Kralker alias « l'ogre ».

Nationalité : Germaine. Lieu de Naissance : Inconnu (Alpes).

Sexe : M. Age : 21.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
217 cm, 136 kg, tout laisse à penser qu'il est le croisement entre un géant des montagnes et d'une humaine. Petits yeux noirs, imberbe, peau épaisse tel du cuir sous laquelle prône des muscles énormes. Problèmes d'élocution.

Profession : Mutant.

Histoire personnelle : Tout petit, il fut recueilli par une famille de bûcherons des Alpes. Il y grandit en sécurité et reçut les bases de l'éducation germaine malgré son apparente ascendance. Hulf l'enrôla immédiatement le jour ou il le vit abattre un arbre.

Caractéristiques :

FOR : 23	Modif. Aux Dégâts : +2d6	
CON : 17		Points de Vie : 19
TAI : 21	DEP : 9	
INT : 09	x 5 = Idée : 45 %	
POU : 10	x 5 = Chance : 50 %	Points de Magie : 10
DEX : 10	x 5 = Dextérité : 50 %	
APP : 05	x 5 = Charisme : 25 %	

Mutations, Tares, Malformations : Epiderme (2), Gigantisme (4), Régénération (3) [récupère 1d3 pv par heure écoulé]. Défaut d'élocution (balbutie), défaut de pilosité (imberbe),

Compétences : Amorcer piège 25 %, Bagarre 70 %, Chercher 35 %, Déguisement 35 %, Déplacement silencieux 60 %, Ecouter 45 %, Esquive 80 %, Grimper 60 %, Lancer 45 %, Commun 30 %, Germain 15 %, Lutte 65 %, Monde Naturel 60 %, Réparer/Concevoir 40 %, Résistance à l'alcool 34 %, Orientation 30 %, Pister 30 %, Sauter 45 %, Se Cacher 45%.

Armes de contact : *Hache Moscovienne* 65 %, dégâts 3d6+MD, Pds 25, *Griffes d'acier* 45 %, dégâts 1d4+1+MD, Pds 10.

Armure naturelle : 1d4 (peau épaisse et muscles).
Armure : 1d6 (cuir souple artisanal).

Armes de jet et de tir : *Arc de chasse* 50 %, 1d1+1+1/2MD, portée 80 m, Pds 6, Att./rd 1.

Equipement : Carquois (20 flèches), bottes en cuir très usées, vêtements de mercenaire rapiécés, sac à dos en cuir, briquet et amadou, lampe à huile.

Argent de départ : 11 Souverains d'Argent.